

# VU Research Portal

## **Virtuele werelden: toepassing externe regulering na afweging in het licht van de magische cirkel**

Lodder, A.R.

### ***published in***

Ars aequi

2008

### ***document version***

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

### ***citation for published version (APA)***

Lodder, A. R. (2008). Virtuele werelden: toepassing externe regulering na afweging in het licht van de magische cirkel. *Ars aequi*, 57(7-8), 513-523.

### **General rights**

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

### **Take down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

### **E-mail address:**

[vuresearchportal.ub@vu.nl](mailto:vuresearchportal.ub@vu.nl)

# Virtuele werelden: toepassing externe regulering na afweging in het licht van de magische cirkel

Arno R. Lodder\*

\* Arno Lodder is universitair hoofddocent Recht en Informatietechnologie aan de Vrije Universiteit. Bij dit artikel is gebruik gemaakt van het in opdracht van Rathenau samen met Jacob van Kokswijk verrichte onderzoek *Recht en virtuele werelden*, dat dit jaar zal verschijnen.

- 1 Zie J.P. Barlow, <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- 2 <http://virtuallyblind.com/2008/04/01/congress-virtual-worlds/>
- 3 Hart (1961): 'Few questions concerning human society have been answered (...) by serious thinkers in so many diverse, strange, and even paradoxical ways as the question "What is law?"'.
- 4 In het recent verschenen Duranske (2008) wordt in de openingszin aangegeven dat ieder zijn eigen definitie hanteert: 'If you ask ten people who participate in virtual worlds to tell you what a virtual world is, you will get ten different answers.'
- 5 Hier word enkel een korte typering gegeven. Er bestaan verschillende uitgebreide, goede overzichten. Voor een groot aantal virtuele werelden inclusief links, zie <http://terranova.blogs.com>. Voor een overzicht inclusief categorisering naar eigenschappen, zie [www.virtualenvironments.info](http://www.virtualenvironments.info). Zie ook Castronova (2005).

## 1 Inleiding

Lang volstonden op het internet fatsoensregels ('netiquette') die door de gebruikers van het internet zelf werden opgesteld en nageleefd. Vooral na het voor het algemene publiek openstellen van internet begin jaren negentig, begon deze zorgvuldig opgebouwde zelfregulering scheuren te vertonen. De oproep aan de overheid om gebruikers van het internet 'met rust te laten'<sup>1</sup> vond midden jaren negentig nog weerklank, maar is inmiddels al geruime tijd verstomd. In de loop der jaren is de overheid zich steeds meer voor internet gaan interesseren. Enerzijds als aanbieder van overheidsdiensten en anderzijds om via regelgeving grip te krijgen en/of te houden op de gedragingen op internet.

**Door de massale deelname aan virtuele werelden hebben deze interactieve, technische representaties van de fantasie betekenis gekregen in zowel economische, sociale als juridische zin**

Er zijn op verschillende niveaus parallelen te trekken tussen de ontwikkeling van het internet in het algemeen en die van de laatste jaren steeds populairdere virtuele werelden. Voor het onderhavige onderzoek naar regulering is met name relevant dat aan de vraag naar op welke wijze virtuele werelden gereguleerd dienen te worden, de vraag voorafgaat of virtuele werelden gereguleerd dienen te worden. Voor het internet werd deze vraag in het invloedrijke artikel

van David Johnson en David Post (Johnson & Post 1996) niet zonder meer bevestigend beantwoord. Deze mede uit een ideologie over vrijheid op internet voortgekomen stellingname inzake een 'wetteloos' internet is niet vol te houden.

Door de massale deelname aan virtuele werelden hebben deze interactieve, technische representaties van de fantasie betekenis gekregen in zowel economische, sociale als juridische zin. Ook binnen de overheid is het debat rond virtuele werelden actueel. Zo hield het Amerikaanse parlement op 1 april 2008 voor de eerste keer *hearings* met als onderwerp virtuele werelden.<sup>2</sup>

'It was cast as an educational hearing, essentially a first look at these spaces for subcommittee members. With a few notable exceptions, the subcommittee members displayed a better understanding of virtual worlds than one might have expected, and both their comments and the testimony offer a look at the future of virtual law and the interaction between real world governments – or at least the U.S. government – and virtual worlds.'

Na een korte inleiding in virtuele werelden en de daarbij spelende regulering, zal aan de hand van drie casus meer uitgebreid worden ingegaan op de rol die regulering in virtuele werelden speelt.

## 2 Virtuele werelden

Net als voor het begrip 'het recht'<sup>3</sup> geldt ook voor de term virtuele wereld dat er geen overeenstemming bestaat over wat daar precies onder moet worden verstaan.<sup>4</sup> Op hoofdlijnen kunnen in beginsel twee verschillende typen virtuele werelden worden onderscheiden:<sup>5</sup>

- Massive Multi-player Online Role Playing Game (MMORPG)
- Multi User Virtual Environments (MUVE)



Afbeelding 1



Afbeelding 2

De term 'virtuele wereld' kan als overkoepelend begrip van MMORPG en MUVE worden gezien.<sup>6</sup>

### 2.1.1 MMORPG

In de eerste plaats zijn er 'spelletjes' waarin veelal grote groepen spelers tegelijkertijd via het internet in sprookjesachtige ('fantasy') omgevingen werken aan het vervullen van opdrachten en/of het strijden met elkaar. Doorgaans wordt hiervoor de term MMORPG of kortweg MMOG (Massive Multi-player Online Game) gebruikt. Kenmerkend voor een MMORPG is dat:

- a** een speler binnen het spel vertegenwoordigd wordt door één en soms ook meerdere virtuele identiteiten of karakters, zogenaamde *avatars*;
- b** het spel 24/7 te spelen is en ook als de speler zelf niet ingelogd is doorgaat (persistentie);
- c** de speler een deel van zijn sociale leven verplaatst naar de virtuele omgeving;
- d** de speler alleen of in groepsverband (ook wel gilde) probeert opdrachten te vervullen en door spelen extra vaardigheden, aanzien, vermogen, etc. te verwerven.<sup>7</sup> Een karakter kan 'krachtiger' worden en groeien van een beginner tot een expert, veelal aangeduid met levels (0-10, 10-20, etc.).

Het bekendste en populairste voorbeeld is World of Warcraft (WoW) met wereldwijd meer dan 10 miljoen betalende deelnemers (zie afbeelding 1).

In Aziatische landen is het spelen van online games bijzonder populair. In bijvoorbeeld Taiwan besteedt de jeugd meer tijd aan het spelen van online games dan aan het kijken naar televisie. Miljoenen spelers nemen deel aan de speciaal op de Aziatische markt gerichte Lineage I en II (zie afbeel-

ding 2), waarbij op enig moment zelfs meer dan 2 miljoen spelers tegelijkertijd aanwezig waren in deze virtuele wereld (zogenaamde *concurrent users*).

### 2.1.2 MUVE

De Multi User Virtual Environment (MUVE) ontbeert de hierboven onder d (spelelement) genoemde eigenschap, maar de verplaatsing van het sociale leven naar de virtuele omgeving (onder c) is prominenter, reden waarom MUVE wel als sociale virtuele omgevingen wordt aangeduid. Het bekendste voorbeeld is Second Life, waar particulieren en bedrijven niet alleen converseren maar ook en vooral creëren.

**Net als voor het begrip 'het recht' geldt ook voor de term virtuele wereld dat er geen overeenstemming bestaat over wat daar precies onder moet worden verstaan**

Dat spelers veel vrijer zijn in het creëren van spelelementen is een belangrijk verschil tussen MUVE's zoals Second Life, Entropia Universe, There en MMORPG's. In Second Life wordt bijvoorbeeld alles in het spel gemaakt door de spelers. De producent levert enkel 'dorre virtuele grond' en de *tools* om deze te bebouwen. In afbeelding 3 is een virtuele weergave van het winkelcentrum in Alphen aan den Rijn te zien, gemaakt door een van de winkeliers.

Een toepassing die wat betreft de mogelijkheden om zelf objecten te creëren meer aansluit bij MMORPG's maar vanwege het primair sociale aspect en ontbrekende spelelement toch onder MUVE moet worden geschaard is het Habbo Hotel. In dit eenvoudig

<sup>6</sup> Deze indeling wordt ook gevolgd door Schermer (2008).

<sup>7</sup> Ook wel aangeduid met de term avatarkapitaal, vgl. Malaby (2006) en Castrovina (2005).



Afbeelding 3



Afbeelding 4

vormgegeven virtuele hotel zoekt de jeugd elkaar op en chat in deze driedimensionale omgeving (zie afbeelding 4).

### 3 Regulering

Een virtuele wereld wordt gecreëerd door een producent of aanbieder. Deze producent zet de lijnen uit waarbinnen de deelnemers aan deze wereld kunnen opereren. De regulering van de virtuele wereld bestaat dus in eerste instantie uit door de aanbieder of producent van de wereld aangegeven kaders. In een overeenkomst met de deelnemer aan de wereld bepaalt de producent welke rechten en plichten er over en weer bestaan. De spelers die aan deze wereld deelnemen zullen naast het in acht nemen van deze spelvoorwaarden al dan niet gedragsregels hanteren en sociale conventies volgen. Dit is een tweede vorm van interne regulering, namelijk tussen de spelers onderling.

Het uitgangspunt bij virtuele werelden is om zo veel mogelijk zaken binnen de virtuele wereld zelf op te lossen. Dit wordt wel aangeduid met de term 'Magic Circle',<sup>8</sup> die staat voor de scheiding tussen de fantasie van virtuele werelden en de werkelijkheid. Het idee is dat de cirkel virtuele werelden beschermt tegen invloeden van buitenaf zoals geld, recht, 'real world economy', etc. Veel problemen *kunnen* ook intern worden opgelost. Aangezien de producent de virtuele wereld creëert, beheert en veelal ook exploiteert, heeft deze vrijwel altijd de mogelijkheid om effectief in te grijpen. De producent kan technische maatregelen nemen om in zijn ogen ongewenst gedrag te voorkomen. Ook kunnen spelers als de producent daar aanleiding toe zien uit de virtuele wereld 'geband' worden. Over het algemeen is er dan ook geen behoefte vanuit de aanbieders van virtuele werelden om externe hulp in te roepen bij interne problemen.

Ingegeven door vergelijkbare overwegingen als inzake de 'Magic Circle' is de aanbieder terughoudend om externe regulering op virtuele werelden toe te passen (Lastowka & Hunter 2004). De meerderheid, met name van juristen, ziet de onhoudbaarheid van de magische cirkel in (Balkin 2005). De 'buitenwereld' is bovendien onlosmakelijk verbonden met de virtuele wereld, aangezien virtuele objecten via bijvoorbeeld eBay verhandeld worden, tegen gewoon geld. Het in elkaar overlopen van de virtuele en fysieke wereld vindt steeds vaker plaats.<sup>9</sup>

### Het uitgangspunt bij virtuele werelden is om zo veel mogelijk zaken binnen de virtuele wereld zelf op te lossen

Met enkel interne regulering kan dus niet worden volstaan. Hoe een goed evenwicht gevonden kan worden tussen externe en interne regulering is echter op voorhand niet duidelijk. De producent opereert veelal als een almachtige en verenigt in zich de traditionele rollen van wetgever (de voorwaarden), uitvoerder (al dan niet naleven en handhaven) en rechter (oplossen van conflicten). Al langer is er discussie (recentelijk zelfs in de rechtszaal) over de vraag tot hoever de macht van de producent zich kan uitstrekken. De almachtigheid van de producent wordt ter discussie gesteld, zeker nu voor deelnemers aan deze werelden naast emotionele ook steeds vaker financiële belangen meespelen.

De deelnemers zijn in zekere zin beperkt in hun doen en laten door de voorwaarden van de producent, maar hebben afhankelijk van de virtuele wereld meer en minder mogelijkheden om zichzelf, hun omgeving en de

8 Zie bijvoorbeeld Joshua Fairfield, *www.law.indiana.edu/webinit/papers/fairfield\_the\_magic\_circle\_weiss.pdf*

9 Zie bijvoorbeeld De Jong & Schuilenburg (2006). Ook werd in het voorjaar van 2006 tijdens een boekpresentatie over virtuele werelden van Karin Spaink e.a., *Een wereld te winnen*, Nijgh & Van Ditmar 2006 (zie ook *www.tntv.nl*), in de Melkweg te Amsterdam het eerste exemplaar overhandigd... op de Dam! Tijdens de fysieke bijeenkomst werden beelden getoond van de Second Life avatars van Karin Spaink en Menso Heus.



interacties met anderen naar eigen inzicht in te richten. Niet alleen de spelers kunnen door al dan niet collectief handelen een bres slaan in de door de producent opgelegde kaders. Ook het recht kan deze inperken.

#### 4 Diefstal in virtuele werelden: Habbo Hotel

Het zonder enige twijfel bekendste voorbeeld van virtuele 'diefstal' is het tragische geval van de om een verduisterd<sup>10</sup> virtueel zwaard vermoordde Aziatische gamer.<sup>11</sup> De 41 jaar oude Qui Chengwei had zijn virtuele Sabre zwaard uit het spel Legends of Mir II geleend aan zijn vriend Zhu Caoyuan. Deze laatste gaf het virtuele zwaard na gebruik echter niet terug, maar verkocht het aan een andere speler. Qui Chengwei was bijzonder teleurgesteld over de gang van zaken en deed bij de politie aangifte van diefstal. De politie was echter van mening dat onder de Chinese strafwet het wegnemen van virtuele objecten niet als diefstal kwalificeert.

Terzijde kan worden opgemerkt dat zelfs als virtuele diefstal erkend wordt, in te denken is dat de politie de aangifte van een volwassene over een weggenomen virtuele zwaard niet bijzonder serieus zal nemen. Je komt immers ook niet aangifte doen van een tijdens een spelletje Monopoly gestolen huis of hotel. Een belangrijk verschil is dat dit huis of hotel alleen waarde heeft binnen het spel, een zwaard ook daarbuiten. Het Sabre zwaard was bijvoorbeeld 700 euro waard. Zhu Caoyuan was bereid dit geld aan Qui Chengwei te betalen, maar deze wilde geen geld maar zijn zwaard terug. De emotionele waarde was belangrijker voor hem dan de financiële en Qui Chengwei was dermate ontzet dat hij uit pure frustratie zijn vriend vermoordde. De doodstraf werd tegen hem geëist, maar uiteindelijk kreeg hij 'slechts' levenslang.

#### Bij diefstal van virtuele objecten spelen zowel interne als externe reguleringsvragen

Bij diefstal van virtuele objecten spelen zowel interne als externe reguleringsvragen. De strafbepaling van diefstal is een voorbeeld van externe regulering, maar een andere mogelijkheid is om diefstal binnen het spel zelf op te lossen. Eind 2007 is voor de eerste keer naar aanleiding van virtuele diefstal vervolging ingesteld. Het betrof het wegnemen van objecten uit het Nederlandse

Habbo Hotel. De diefstal kreeg ruimschoots internationale aandacht.<sup>12</sup> Zo was op BBC teletekst te lezen:

'A Dutch teenager has been arrested for allegedly stealing virtual furniture from 'rooms' in Habbo Hotel, a 3D social networking website.'

Op 13 november 2007 besteedde de actualiteitenrubriek Nova hier aandacht aan. Barend Frans van de Digitale Recherche Amsterdam lichtte toe dat de verdachte(n) computervredesbreuk, vernieling, heling en diefstal ten laste waren gelegd. De eerste twee zijn typische IT delicten (art. 138a Wetboek van Strafrecht (Sr) en 350a Sr). De tenlastelegging van diefstal is waar het nu met name om gaat.

#### Algemeen wordt aanvaard dat giraal geld gestolen kan worden, dus waarom zou een driedimensionale weergave van dit geld niet gestolen kunnen worden?

Door een *phishing*-actie<sup>13</sup> wisten de verdachten de inloggegevens van de inwoners van het Habbo-hotel te achterhalen. De virtuele meubeltjes werden vervolgens verplaatst van de oorspronkelijke kamer (zoals in hotels gebruikelijk kun je in het Habbo Hotel ook een kamer hebben) naar die van de verdachten. De meubels in het Habbo Hotel hebben een economische waarde, ze kunnen gekocht en verkocht worden met credits (1 credit is ongeveer 15 eurocent), die onder andere via telefoontikken worden aangeschaft. Het argument dat wat je wegneemt in een elektronische omgeving ook aanwezig blijft bij de bestolene gaat in een virtuele wereld niet op (vergelijk de discussie naar aanleiding van het Computergegevens-arrest<sup>14</sup> uit de jaren 80). Algemeen wordt aanvaard dat giraal geld gestolen kan worden,<sup>15</sup> dus waarom zou een driedimensionale weergave van dit geld niet gestolen kunnen worden? Niets lijkt aan kwalificatie als diefstal in de weg te staan.

Interessant is de stellingname van Viersma & Keupink (2006) dat een avatar niets kan stelen van een andere avatar. Er is altijd voorafgaande inbraak in het account van de ander nodig. Feitelijk is dit juist, want wat er in wezen gebeurt is dat een gehackte avatar goederen aan een andere avatar (doorgaans van de hacker) geeft. Het resultaat is dat een ander zich deze goederen heeft toegeëigend en

10 Van verduistering is sprake als niet een goed wordt weggenomen (zoals bij diefstal), maar een ander een goed dat hij niet voor zichzelf houdt gaat beheren alsof het van hemzelf is. Art. 321 Sr luidt als volgt: 'Hij die opzettelijk enig goed dat geheel of ten dele aan een ander toebehoort en dat hij anders dan door misdrijf onder zich heeft, wederrechtelijk zich toeëigent, wordt, als schuldig aan verduistering, gestraft met gevangenisstraf van ten hoogste drie jaren of geldboete van de vijfde categorie.'

11 Zie over dit voorstel, en de juridische aspecten ervan, ook E.P.C. Neppelenbroek, 'Het drakenzwaard, of: virtuele goederen als vorderingsrecht uit online contracten', *Ars Aequi* 2006, p. 24.

12 BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>. Zie ook <http://virtually-blind.com/2007/11/14/habbo-theft/>, <http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction-News.asp?NewsNum=1310>.

13 Door het verzenden van e-mails en het opzetten van echt lijkende nep-sites, wordt mensen bewegen gevoelige informatie in te voeren. Deze informatie (pincode, accountinformatie, wachtwoorden) wordt dan vervolgens gebruikt door de *phisher*.

14 Hof Arnhem 27 oktober 1983, *NJ* 1984, 80.

15 Beginnend bij arrest Hoge Raad, 11 mei 1982, *NJ* 1982, 583

ze ook met dat doel zijn weggenomen. De wegnemer is echter de oorspronkelijke bezitter, althans als avatar. Hier werkt het onderscheid IRL (*in real life*) en *ingame* verhelderend. Ingame is er geen sprake van diefstal. Een avatar geeft namelijk gewoon goederen aan een andere avatar. IRL is er echter wel sprake van diefstal. Het geavanceerde instrument (de avatar) dat van een ander is, wordt gebruikt om goederen van die avatar te bemachtigen. Vergelijk het met een 'inbreker' op een online bankrekening die alsof hij de eigenlijke bezitter van de rekening is tegoeden naar hem welgevallige rekeningen verplaatst. Hier is ook voorafgaande hacking of phishing nodig, maar uiteindelijk vindt er opzettelijk en wederrechtelijk wegnemen van goederen plaats.

Het is afwachten of het OM ook diefstal doorzet. Voor het opleggen van een straf is dit namelijk niet per se nodig. Voor de theorievorming is het interessant als een rechter zich hierover uitspreekt, ongeacht zijn oordeel.

### 5 Auteursrechtinbreuken: Kevin Alderman

Begin maart 2007 werd op de veilingssite eBay Amsterdam te koop aangeboden. Gelijk het eerste bod was voor de verkoper hoog genoeg, want nog voordat anderen een bod hadden kunnen uitbrengen werd de transactie gesloten. De overeengekomen prijs was \$ 50.000. Tot voor enkele jaren zou iedereen weten dat dit een verzonnen casus is of dat de aanbieder een oplichter is vergelijkbaar met verkopers van stukken grond op Mars of de Maan. Het zou zelfs een vorm van 'witwassen' kunnen zijn. De verkoop van Amsterdam vond echter werkelijk plaats, zij het dat het om een virtuele versie van Amsterdam in Second Life ging. Begin mei 2007 werd de koop van Virtueel Amsterdam teruggedraaid.

Volgens populaire media<sup>16</sup> omdat de advocaten er – na zo'n twee maanden – achter waren gekomen dat ze niet de volledige intellectuele eigendom van virtueel Amsterdam konden verkrijgen. Het is de vraag of dit de werkelijke reden was, want na (vluchtige) bestudering van de *Terms of Service* is dit al duidelijk. Hoe dan ook, eind juni 2007 werd bekend dat Amsterdam aan een andere koper was overgedaan, naar het zich laat aanzien een die meer ingevoerd is in de juridische merites van virtuele werelden.<sup>17</sup>

Begin juli 2007<sup>18</sup> was er een bericht over een aanbieder van bedden in Second Life, Kevin Alderman. Dit is dezelfde man die Amsterdam via eBay verkocht heeft. Voor de

virtuele bedden schijnt hij maar liefst \$ 45 per stuk ontvangen te hebben en deze verkocht te hebben in onwaarschijnlijk grote aantallen (honderdduizend). Volkov Catteneo biedt een vrijwel identieke kopie voor *slechts* \$ 15. Het gaat hierbij om echte dollars, niet om de ongeveer 500 keer minder waard zijnde *Linden dollars*, waarmee men in Second Life betaalt. Het namaken van een auteursrechtelijk werk (het bed) zonder toestemming van de auteursrechthebbende levert een schending van zijn auteursrecht op. In feite pleegt iedere bezitter van het hier besproken bed inbreuk, maar een aanpak bij de bron (degene die de bedden in het verkeer brengt) is in dit geval de meest geëigende weg. De zaak is met name interessant, omdat de inbreuk eruit bestaat dat een binnen een virtuele wereld vervaardigd object wordt nagemaakt.



Afbeelding 5

Kevin Alderman weet echter niet wie de persoon is achter de betreffende avatar. Hij heeft hiervoor de medewerking van de producent van Second Life, Linden Labs, nodig, maar dat het lastig zal worden blijkt uit een verklaring van Catteneo:

'I'm not some kind of noob. My name isn't on file.'

Omdat de werkelijke identiteit van Catteneo nog niet bekend is, wordt in de rechtszaak de gedaagde aangeduid als 'John Doe'. Dit is een gebruikelijke aanduiding in Amerikaanse zaken als de werkelijke identiteit of naam van de gedaagde niet bekend is. In Nederland is het in een dergelijk geval niet mogelijk te procederen. Wellicht dat het op termijn zowel in Amerika als Nederland mogelijk wordt om 'de avatarnaam' als naam van de wederpartij te gebruiken.

De auteursrechtinbreuk van deze zaak speelt zich geheel binnen de virtuele wereld af. Het bed is gemaakt in Second Life en de inbreuk vindt ook plaats in Second Life. Je zou de zaak dus het beste intern kunnen afdoen, binnen Second Life. Op dit moment is voor geschillenoplossing binnen een virtuele wereld altijd de medewerking van de partijen

16 Onder andere nu.nl, webwereld.

17 [www.3dutch.com](http://www.3dutch.com).

18 <http://mmorpg.gj.net> een bijdrage op 4 juli 2007 van Isaac C.

noodzakelijk. Er is geen virtuele rechtspraak, enkel alternatieve geschillenoplossing (mediation, arbitrage). Catteneo zal echter nooit instemmen met een dergelijke vrijwillige procedure. Dit volledig virtuele conflict wordt dus noodzakelijkerwijs de gewone rechtspraak ingetrokken.

### Op dit moment is voor geschillenoplossing binnen een virtuele wereld altijd de medewerking van de partijen noodzakelijk. Er is geen virtuele rechtspraak, enkel alternatieve geschillenoplossing

De eerste stap is dan de identiteit te achterhalen. Zo Linden Labs bereid is haar medewerking hieraan te geven, lijkt dit in eerste instantie niet veel op te zullen leveren. Er is namelijk geen enkele controle op de juistheid van de bij registratie ingevoerde gegevens. Linden Labs registreert echter veel meer dan enkel de registratiegegevens. Zo heeft Linden Labs zicht op hoe de Linden dollars van Catteneo in echte dollars worden omgezet.

In deze zaak gebruikte Alderman een zogenaamde *subpoena* (gerechtelijk bevel om informatie te verstrekken) tegen zowel Linden Labs als PayPal (een online betaalservice). In dit geval werd verzocht om informatie te verstrekken die mogelijk kan leiden tot het identificeren van Catteneo.<sup>19</sup> Zowel Paypal als Linden Labs gaven gehoor aan deze oproep en met behulp van aldus verkregen IP-adressen werd vervolgens een subpoena gebruikt om informatie van de *internet service providers* (ISPs) los te krijgen. Na meer dan vier maanden van onderzoek, ook door privé-detectives, werd het eind 2007 duidelijk dat het om Robert Leatherwood ging. Deze bleef enkele maanden bij hoog en bij laag ontkennen en werkte overigens niet mee aan de gerechtelijke procedure. Uiteindelijk gaf deze 19-jarige Amerikaan begin maart 2008 inderdaad toe Catteneo te zijn.<sup>20</sup> De zaak is half maart 2008 geschikt.<sup>21</sup> Zoals gebruikelijk is de schikking niet openbaar, behalve dat de voor de hand liggende bepaling naar buiten gebracht is dat Robert Leatherwood (Catteneo) niet meer het bed zal kopiëren.

Gevallen als bovenstaand zijn niet uniek (Boonk & Lodder 2007). Het schenden van intellectuele eigendomsrechten zal een steeds groter probleem worden. Behalve auteurs-

rechtenbreuken vinden ook merkinbreuken op grote schaal in Second Life en andere MUVE's plaats. Bestaande merken worden in virtuele vorm aangeboden, veelal zonder dat de merkaanbieder in Second Life actief is dan wel anderszins betrokken. In deze zaak is in ieder geval duidelijk geworden dat als de eiser er maar genoeg geld aan wil besteden de identiteit van de schender achterhaald kan worden.

Intellectuele eigendomsrechten zijn een duidelijk voorbeeld van externe regulering die doordringt in de virtuele wereld. Een producent als Linden Labs erkent ook nadrukkelijk de DMCA (Digital Millennium Copyright Act). Deze wet kent een zogenaamde '*Notice-and-take down*'-procedure, die inhoudt dat een aanbieder (Linden Labs) content die (vermeend) inbreuk op auteursrecht maakt onverwijld moet weghalen. Onder het Nederlandse recht bestaat deze procedure niet en kan bij een klacht de provider zelf beslissen of er gehoor aan gegeven wordt. Interne regulering, vanuit de producent of tussen de spelers onderling, is bij auteursrechtinbreuken minder geschikt. Niettemin verdient het ook hier voorkeur als spelers bij een inbreuk eerst contact opnemen met de avatar die de inbreuk pleegt. Pas als deze actie zonder gevolg blijft, is een beroep op externe regulering aan de orde.

### Intellectuele eigendomsrechten zijn een duidelijk voorbeeld van externe regulering die doordringt in de virtuele wereld

#### 6 De almachtige producent

Een uitvloeisel van het feit dat gebruikers zich weinig voor algemene voorwaarden interesseren, is dat hierin door spelaanbieders bepalingen kunnen worden opgenomen die op zijn minst dubieus zijn. Het is begrijpelijk dat een spelaanbieder zichzelf zo veel mogelijk rechten toe-eigent, maar deze interne regulering kent zijn grenzen. De discussie hierover in Nederland werd bijvoorbeeld in 2006 tijdens de bijeenkomsten van de *Virtual Law*-studiecommissie van de Nederlandse Vereniging voor Informatietechnologie en Recht beperkt door het feit dat de bekende aanbieder van buiten Nederland kwamen (Lagemaat et al. 2006). Algemeen werd de mening gedeeld dat sommige bepalingen in de *Terms of Service* de toets van de al eerder genoemde grijze en zwarte lijst bij algemene voorwaarden (art. 6:236 en 6:237 BW) niet zouden doorstaan.

19 <http://SecondLife.reuters.com/stories/007/09/06/net-tightens-around-johndoe-avatar/>

20 <http://SecondLife.reuters.com/stories/2008/03/06/volkov-catteneo-yes-i-am-robert-leatherwood/>

21 <http://virtuallyblind.com/2008/03/14/leatherwood-settlement/>



▲ Afbeelding 6

▶ Afbeelding 7

Interessant aan de Travian-zaak die hieronder besproken wordt, is dat het een Nederlandse aanbieder betreft. Het Nederlandse recht is hier dus van toepassing. Eind 2007 is onder meer onderstaande zaak besproken met een groep IT/IE-advocaten. Zij waren unaniem van mening dat een proefproces over de hier gehanteerde voorwaarden, die exemplarisch zijn voor de gehele branche, zeker kans van slagen had. Helaas lukt het niet meer om contact te krijgen met de speler waar onderstaande zaak over gaat, die in een eerder stadium zelf met de suggestie kwam om een proefproces te beginnen.

### Het is begrijpelijk dat een spelaanbieder zichzelf zo veel mogelijk rechten toe-eigent, maar deze interne regulering kent zijn grenzen

Travian is een avonturenspeel, waarbij spelers samenwerken en opdrachten uitvoeren. Ze kunnen ook virtuele dorpen inrichten. Hierboven is een voorbeeld opgenomen van een beginsituatie (afbeelding 6) en een na een tijd spelen volgebouwd dorp (afbeelding 7).<sup>22</sup>

Het spel wordt in meer dan twintig verschillende landen aangeboden. Het aantal actieve spelers is volgens de opgave van de website opvallend hoog, bijna honderdduizend. Dit is vooral hoog als men bedenkt dat het spel geen grote bekendheid heeft.<sup>23</sup>

De Nederlandse algemene voorwaarden bepalen onder andere:

'Alle geschillen uit hoofde van of in verband met deze algemene voorwaarden zullen bij uitsluiting worden voorgelegd aan de bevoegde rechter in Nederland.'

Met deze bepaling is op zich niks mis, hoewel een oplossing buiten de rechter om hier meer op zijn plaats lijkt, bij voorkeur online. Een

eerste vraag die rijst is of Nederlandse rechters de volgende binnen de virtuele werelden zeer gebruikelijke voorwaarde als redelijk zullen beoordelen:

'De Sites kunnen door WEBGAMIC op elk moment zonder opgaaf van reden tijdelijk, dan wel definitief buiten werking worden gesteld, zonder enige voorafgaande waarschuwing of opgaaf van reden.'

Los van het dubbele gebruik van 'zonder opgaaf van reden', is het merkwaardig dat het contract op grond waarvan een speler aan een spel deelneemt en daar tijd, energie en mogelijk ook geld in investeert (het spel kent betalende deelnemers) zonder enige verantwoording eenzijdig beëindigd kan worden. Stel je volgt een schilderscursus en vrolijk fiets je naar de vijfde les. Aldaar aangekomen blijkt de cursus plotseling, zonder dat duidelijk is waarom, te zijn stopgezet. Dat zoiets zou gebeuren lijkt uitgesloten. Maak van de schilderscursus een gamedesigncursus die online wordt afgenomen. Wederom lijkt een dergelijk abrupte stopzetting niet in de rede te liggen. Is een abrupte stopzetting in een virtuele wereld wél redelijk? Ik meen van niet. Het feit dat er een vrije keuze is en ook andere virtuele werelden bestaan (met mogelijk dezelfde voorwaarden), maakt deze eenzijdig opgelegde voorwaarde niet minder onredelijk. Ook het contractenrecht kent zijn grenzen en er zal weinig discussie over bestaan dat bovenstaande voorwaarde onder de zwarte of grijze lijst bij algemene voorwaarden valt (bijv. art. 6:236 sub a of art. 6:237 BW sub b, d, h).

### Is een abrupte stopzetting in een virtuele wereld redelijk? Ik meen van niet

Opgemerkt zij dat deze bepaling niet perse betekent dat als een aanbieder besluit de stekker uit het spel te trekken, hij alle inkomsten kan behouden. Tevens kun je betogen dat iemand maandelijks betaalt voor het kunnen spelen van een spel en niet meer dan dat. Door het bijzondere karakter van het spel, virtuele werelden waar spelers in grote aantallen graag tijd doorbrengen en geld aan uitgeven, is een op wat zorgvuldiger wijze stopzetten op zijn plaats. In Travian richten spelers niet alleen dorpen in, maar werken ze gezamenlijk, bijna een jaar lang, aan het vervullen van een opdracht.

De algemene voorwaarden kennen echter een voor de individuele speler zo mogelijk nog verstrekkender bepaling:

<sup>22</sup> Zie [www.travian.nl](http://www.travian.nl)

<sup>23</sup> Zo waren online game experts tijdens een door ECP.NL in het najaar van 2007 georganiseerde bijeenkomst (Schermer et al. 2008) niet bekend met dit spel.



‘WEBGAMIC behoudt zich het recht voor Registraties van gebruikers zonder opgaaf van reden te weigeren, verwijderen, blokkeren of wijzigen.’

Dit is wederom binnen virtuele werelden geen uitzonderlijke bepaling, de aanbieder van Second Life gebruikt een vrijwel identieke.<sup>24</sup> Dus nu kom je de vijfde schildersles het cursus-lokaal nog wel binnen, maar word je zonder reden het lokaal uitgestuurd en zie je vanuit je ooghoeken nog net dat het schilderij dat je gemaakt had in de oud papierbak verdwijnt. Onwaarschijnlijk offline, in virtuele werelden dagelijkse praktijk.

## Veelal accepteren spelers een opgelegde straf, zelfs als ze weten dat ze niet hebben gedaan waarvan ze beschuldigd worden. De reden hiervoor is dat als ze de straf accepteren ze direct verder kunnen spelen

Hieronder volgt een voorbeeld van een geval waarin toepassing van bovenstaande verstrekende regels een rol speelden. In de zomer van 2007 stuurde speler ‘Z’ een mail waarin hij aangaf dat hem in het spel Travian een tijdelijke ban was opgelegd. Veelal accepteren spelers een opgelegde straf (bijvoorbeeld in dit spel het legen van een graansilo), ongeacht of ze weten wat ze hebben gedaan en zelfs als ze weten dat ze niet hebben gedaan waarvan ze beschuldigd worden. De reden hiervoor is dat als ze de straf accepteren ze direct verder kunnen spelen. Speler Z begrijpt niet waarom hij is uitgesloten en is niet bereid een straf te accepteren zonder de reden te weten dus vraagt daarnaar. Zoals hierboven duidelijk werd, zou de aanbieder deze reden niet hoeven geven. Hij krijgt de reden echter wel te horen, namelijk:

- Proxymisbruik, en
- het inloggen op andermans accounts.

De kwestie van het Proxymisbruik laat ik even voor wat het is. Wat betreft het inloggen leert verdere navraag dat Z vanaf een IP-adres is ingelogd en een andere speler 5 minuten later vanaf hetzelfde IP-adres inlogde. Deze feitelijke informatie vormt op zichzelf geen overtuigend bewijs, omdat niet iedereen een vast IP-adres heeft en computers door meerdere personen kunnen worden gebruikt. Hier komt nog bij dat de inlogprocedure niet via veilige verbindingen verloopt. De systeem-beheerders van de speler Z gaven aan dat:

‘ze met een sniffer in no time de wachtwoorden van alle travian-spelers binnen het bedrijfsnetwerk konden oppikken. En dat geldt dus ook voor universiteitsnetwerken waar ook veel travianspelers zijn.’

Wachtwoorden kunnen dus makkelijk worden onderschept. Bovendien is het binnen een bedrijfsnetwerk goed denkbaar dat twee spelers na elkaar inloggen op dezelfde computer dan wel via hetzelfde IP-adres. Tegen de beschuldiging is het lastig om je te verdedigen en bovendien zijn de gronden waarop de uitsluiting rust verre van waterdicht. Na enige discussie stelt de aanbieder van het spel niettemin:

‘Ik was van plan jou dezelfde straf te geven als X [degene op wiens naam Z zou hebben ingelogd, ARL]. Je pakhuizen en 50% van je graansilo wordt geleegd, daarna kan je weer spelen. De straf wordt uitgevoerd zodra je accoord gaat.’

Dat wil deze speler dus niet.<sup>25</sup> Een impasse derhalve. Een mogelijke uitweg is om het hogerop te zoeken bij de Game Administrator. Die komt echter enkel met algemene adviezen van de orde:

‘Werk mee en probeer je te verplaatsen in de redenering van de Multihunter, dit kan je straf aanzienlijk verminderen.’

Spelers willen graag spelen en de meeste spelers zullen hun straf accepteren. Op basis van onduidelijke bewijzen van de kant van de aanbieder, die daarbij gesteund wordt door algemene voorwaarden op grond waarvan spelers zelfs zonder reden uitgesloten kunnen worden. Het kan ook zo zijn dat spelers helemaal niet meer toegelaten worden tot een spel dat ze bijzonder graag spelen. Nu zijn er ook voetbalsupporters die door een stadionverbod de wedstrijden van hun geliefde club niet meer kunnen bijwonen. De zaak van virtuele werelden is echter meer te vergelijken met een onschuldige skybox-bezitter die plotseling te horen krijgt dat hij niet meer welkom is in het stadion. Behalve de toegang ontzegd, wordt hem ook de inventaris van zijn skybox ontnomen. Te verstrekend voor de offline wereld, maar in virtuele werelden vooralsnog niet onmogelijk.

Nu zijn spelaanbieders door bestaand misbruik helaas genoodzaakt om maatregelen als hierboven beschreven te nemen. De vraag is alleen tegen welke prijs ze bereid zijn dat te doen. Om te beginnen zouden ze altijd direct kunnen aangeven waarom iemand uitgesloten is, omdat deze zich op die manier ook kan verdedigen in geval de beschuldiging om een of andere reden niet terecht blijkt. Technisch lijkt ons in ieder geval dat je inlogprocedures

<sup>24</sup> Linden Lab has the right at any time for any reason or no reason [!] to suspend or terminate your Account [curs. toegevoegd].

<sup>25</sup> De voorwaarden raden het gebruik van een proxy af, maar verbieden dit niet. Onze analyse van de zaak is dat twee verschillende spelers via eenzelfde proxy server zullen hebben ingelogd. Dat maakt beide beschuldigingen onjuist.

niet over open kanalen moet laten verlopen als je er de hiergenoemde consequenties aan verbindt.

In virtuele werelden waar spelers als het ware het spel schrijven is het des te meer schrijnend om, met name zonder reden, uitgesloten te worden. Stel dat je in Second Life een schildersatelier hebt ingericht met prachtige ezels en paletten, om cursisten in de schilderskunst te onderrichten. En van de ene op de andere dag is je account afgesloten. Dan komen er mogelijk ook grote financiële belangen bij kijken.

**Er komt een moment dat de belangen zo groot zijn, ook van in virtuele werelden investerende overheden en bedrijven, dat de gehanteerde bepalingen niet langer meer gehandhaafd kunnen worden**

Er komt een moment dat de belangen zo groot zijn, ook van in virtuele werelden investerende overheden en bedrijven, dat de gehanteerde bepalingen niet langer meer gehandhaafd kunnen worden. Tot die tijd is het wachten op een rechtszaak, bij voorkeur in Nederland, of ingrijpen van overheidswege. Dit laatste lijkt vooralsnog een te zwaar middel, maar een rechterlijke uitspraak kan een ommekeer inluiden.

## 7 Slot

Nadat in 2006 de studietoelichting van de Nederlandse vereniging voor IT en Recht (NVvIR) in haar verslag (Lodder 2006) zich voornamelijk baseerde op theoretische verhandelingen, is er de afgelopen twee jaar een steeds groter aantal (potentiële) rechtszaken<sup>26</sup> dat de virtuele werelden zeer nadrukkelijk het terrein van de externe regulering intrekt. De komende jaren zal, mede aan de hand van de uitkomsten van deze rechtszaken, de rol die het recht binnen virtuele werelden speelt steeds duidelijker worden. De magische cirkel is voorlopig een nuttige metafoor, omdat een zorgvuldige afweging alvorens externe regulering toe te passen op zijn plaats blijft. De scheidslijnen worden wel minder scherp, door het in elkaar overlopen van de virtuele en reële wereld. Op termijn zal er geen onderscheid meer gemaakt worden tussen beide werelden en daarmee vervalt de betekenis van het begrip externe regulering.

<sup>26</sup> Voor een overzicht van anderen dan de hier besproken rechtszaken zie het Rathenau-rapport van Van Kokswijk & Lodder (te verschijnen 2008), en voor actuele ontwikkelingen: [www.virtuallyblind.com](http://www.virtuallyblind.com) en <http://terranova.blogs.com>.

De door aanbieders van virtuele werelden opgestelde voorwaarden zouden meer rekening moeten houden met het belang van deelnemers. Het zonder reden deelnemers uitsluiten is bijvoorbeeld een onredelijk bezwarend beding. De markt van aanbieders heeft, ook internationaal, haar beleid op dit punt nog niet aangepast.

## Literatuurlijst

- Boonk, M.L. & A.R. Lodder (2007), 'How to apply e-commerce and intellectual property law in Virtual worlds? On the blurring borders between the real world (IRL) and virtual reality (in game)', *Proceedings BILETA 2007*.
- Castronova, E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago University Press.
- Duranske, B.T. (2008), *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*, American Bar Association.
- Hart, H.L.A. (1961), *The concept of law*, Oxford University Press.
- Johnson, D.R. & D.G. Post (1996), 'Law and borders: The Rise of Law in Cyberspace', *Stanford Law Review* (48) 1996.
- Jong, A. de & M. Schuilenburg (2006), *Mediapolis, Popular culture and the City*, Rotterdam: 010 Publishers.
- Lagemaat, A.C., M.L. Boonk & M. Briet (2006), 'Vermogensrechtelijke aspecten', in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVvIR, Elsevier, p. 21-40.
- Lastowka, F.G. & D. Hunter (2004), *The Laws of the Virtual Worlds*, 92 *California Law Review* 1.
- Lodder, A.R. (red.) (2006), *Recht in een virtuele wereld: Juridische aspecten van Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*, verslag van de NVvIR studietoelichting Virtual Law. Den Haag: Elsevier Juridisch.
- Malaby, T. (2006), 'Parlaying Value. Capital in and beyond virtual worlds', *Game and culture* 1, (2006) p. 141-162.
- Schermer, B.W. (2008), 'Virtuele werelden, echte belangen: aansprakelijkheid van aanbieders van virtuele werelden', *Tijdschrift voor Internetrecht* 2008/1, p. 9-14.
- Viersma, M. & B. Keupink (2006), 'Virtuele criminaliteit: all in the game', in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVvIR, Elsevier, p. 41-59.